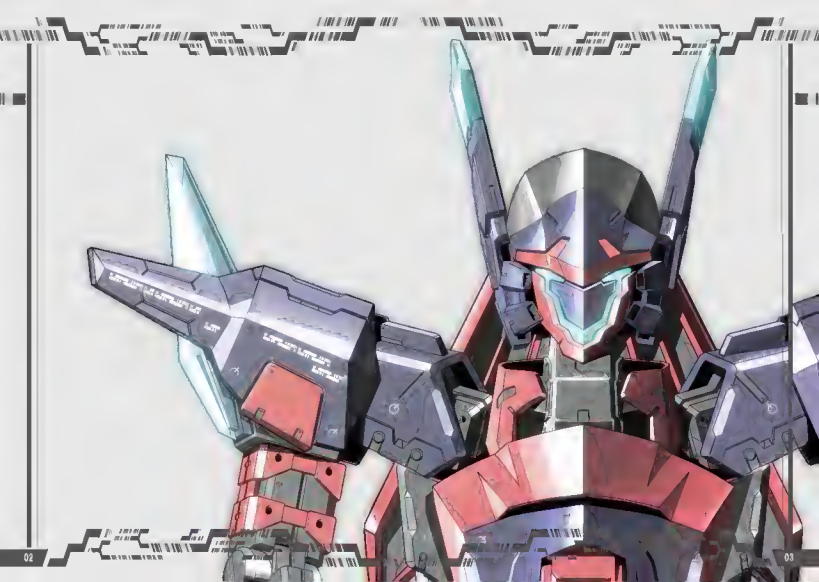


倉持図鑑

VULTURES





■I.A.に参加させていたかるといふお話をいただき喜び勇んで
恐いづつものを作成させていただいた。純粋なラブです

●「バグダムタイプ」及び「フレームアームズ」 2013.02 Kusunoki



バグダムフレームアームズ



「バグダム」の
「バグダム」の
「バグダム」の

●「ライオン」及び「フレームアームズ」 2013.02 Kusunoki



ライオンフレームアームズ



●「バグダム」及び「フレームアームズ」 2013.02 Kusunoki



バグダムフレームアームズ



●「バグダム」及び「フレームアームズ」 2013.02 Kusunoki



バグダムフレームアームズ





■ フロント

は初回と違ってカラーリングを精細し、二の腕のアーマーは無く
力も直力で体のセクションとするつもりでなんか
力の直線を採っている。フレームアームズがすでにいると判明
変更することになりました。



更なる調整しやすいように
関節部分を広げる（バー）を付け足しています



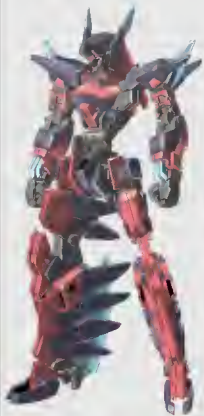
■ カスタムアーキテクト

上下両方に定形するのて腰パーツの増強が必要なる。
的厚を多めにするよう考えていました。



クリアバーノの筐を薄らし体の末端に極すように配理をし、また金型のコストを減らすために筐全体に左右から止めるためにデザインを成立するように、円滑のデザインを施しています。

尾羽は人型座席時の壁の毛に、カラーリングを赤系と青系に塗装をしました。色面士が敬愛をしないように配慮を強としてしています。



前から見た印象はノン・フルな型阳能
後ろから見たら立形の割合に必要なハーノが
確認できる。遊びやすいデザインを目指し
デザインしています。

08

■ 色彩設計

上下逆転で鑑にした好意です
正面図作を見た時にこそまでしつかりとした色になるとは思わなかったのが残念でした

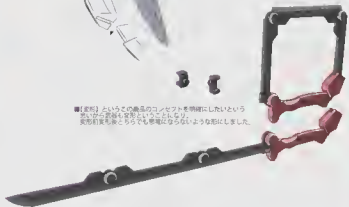


■ スケッチデザイン

変形時に上下逆になるので顔が上下逆になった瞬間に見えるデザインを想像し
二つ顔に見えるけど実は一つなっているというようなデザインにしました
人型機変形時は涙を流した顔みないなイメージです



■ パーツの隠し関（ひか）の概念図です
隠すようにすることで羽のメカニクスが
人型機変形時に、もたつきやすくなるような色を定めています



■ 【変形】というこの商品のコンセプトを明確にしたいという
思いから変形も変形ということになり
変形前変形後どちらでも想像にならないような形にしました

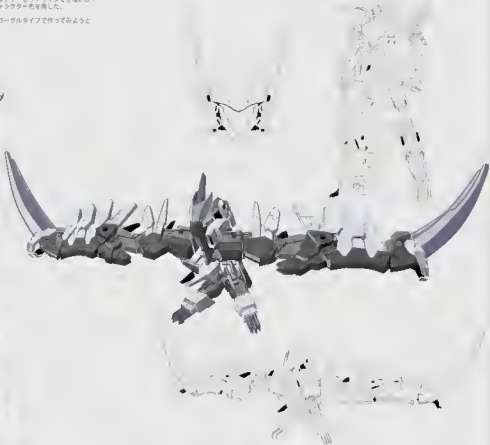


■電珠名 ハルチャーノーフェイス

フレームアームズの持つミラリスミゼーフというものを有る程度持ったままハルチャーをデザインできないかと考えてみたところ、やはり名匠の都市明細画のグレイのカラーリング、そしてキャラクター性を兼ねた、ゴーグルタイプの乗っかぬーとをデザインしたものです。ハルチャーのネットでは2ハーノフェイスパーツがつくので、かたほうをこちらのゴーグルタイプで作ってみようと思惟しております。名前はここ空申につけていたものです。



design by 金野キョウジ



■機体名 バレンジャー・シャープアイズ

同じくニコ生中にシャープアイズの名前をつけていただきました
高モーターはナイトモーターよく合う！ということで
ナイト風なスリットタイプの顔をつけてみました。



design by 倉持キース

■機体名 リ/リレチャー

日特工業さんに二コ生中に命名していただきました。
 ヒーロータイプのコンセプトなので美濃にとのイノナカカラーリングにしてみました。
 当初は膝に黄のインのないメダルをデザインしたのですが、
 パルチャーの特殊のひとつでもある黄ラインを入れてみたところ、こちらのほうがしっくり来るといっ
 彼等をソリターでいただきこちらを採用しました。
 プラモデルがリリースされたら一巻作ってみたいバージョンです。

design by 奥村千尋





design by スケキヨ



機体名 ワンノコ

オオカミへ変化します
フレームアーキテクトの想像範囲を拡げて、動きやすいシルエットにしました
四肢はゴコギリ脚ソートとヒストルに実装します
持たせ方によってトンファーっぽくなったり 両手を使ってハサミのような武具にもなります

機體名・ウイングバウト

フミングと関節のギョウメ型フレームアームズ
基本構造はフミングと同等ですが
顔もヒロイックなものにし、チャウ付けをする際に
使用できそうな布っぽいマフラーパーツを添えています。



design by スケキヨ





design by スケキヨ



■機体名 フロッガー

二脚足形が可能な水陸両用フレームアームズです。
 姿勢を全ての姿勢にして、できる限りシンフルでバーンの取り回しの無い操作を心がけました。
 海中を前後移動するための推進器は腕への実装も可能です



■機体名、ストレイダー (STRAYDER)

エアバイク型への変形させました
見える様に戦闘機を思い浮かべたのですが
ただ戦闘機への見えでなくもうひと押しできないかなと思い
近未来的なバイク型にして、上半身を折り倒して
武器として隠し込めるギミックも含めてみました。

■武器

アサルトライフル
アサルトライフル・フルチャー
アームレーザープレート
バスターカノン (変形機)
バスターカノン フルチャーノ (変形機)

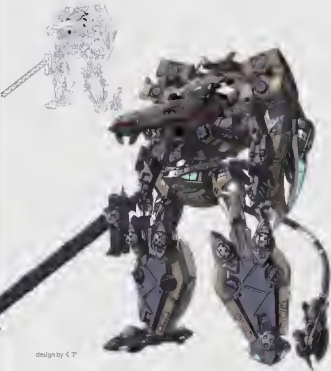


design by 若羽



■機体名 トライヘント・ラプター (Tri Head Raptor)

A型のアサルトモード（近接形態）とタノク型のヘルファイアモード（砲撃形態）の2つの姿を持つ可変式Aです。
アサルトモードでは2本のソードピストルを、ヘルファイアモードでは3つの大型エネルギーキャノンを使用します。
モチーフは名前通り3つ首の獣で、胴部の竜巻パイル駆逐艦は身に見立ててあります。
左右のササノユニットにも目に見立てたヘッドライトと首があります。
キャノンユニットの腹に流れるバーブはアサルトモード時に竜巻状で、ブラスナックルとしても仕様可能です。



design by くで



アサルト→ヘルファイアへの変形は両手のキャノンユニットを内側に90°回転させ、両肩を真アーマー内に折りたたみます。
背面ブースターユニットを前に出すように動かし、20分、燃費100%回復で燃費をつくらせます。
（変形時に機体を安定させるために胴部には計4つのリフトファン）
背中にはテールスタビライザーを装備しています。
めくは胴部のワットの展開し、マルチセンサーが電出して変形完了です。



■機体名 セーヘルス (CERBERUS)

ケルベロスをモチーフにしたフレームアームズ
過激な両腕のセーブモードと、稼働時間と
引き換えにミスターを解放した
バーストモードが存在します



セーブモード
中込必殺技を想定した形態
セーブ用のフレームアームズは口を閉じた状態で射出される
その他の装備は使用時に展開

design by 伊吹さくら



■設定
駆動部出力可変式、ミスター
スライフト、ケル
ベロ、タウロ
獣型ハルマ

バーストモード
ミスターを解放し、全装束を完全に展開した状態。
フレームアームズは口を開き最大出力で両腕への射撃、開射が可能
攻撃力、機動力が向上する代わりに、稼働時間は大幅に減ってしまう

■機体名 リームハウント

他のFAにしろって選んでも違和感がないような形を目指したつもりです
色々なパターンを組み合わせるのもFAの醍醐味だと思うのでミサイルとかガトール
他の武器を基盤にしても似合うんじゃないかなーと個人的には思っています



design by たかまる

■武装
アサルトハイフル×2
右肩ビルンランチャー
(左肩のソネネレーターと連結してフルバースト)



■武装
アサルト
ハイフル
ミサイルボルト



design by たかまる

■機体名 ブルーア

こちらは一体目とは違いディテールを多少多目で見てください。
カラーリングもちょうとお手直し。
ちよつとこづいせと角軌道機つのもりです

機体名、セルビエンテ

大型アームは各節関節部はカクミズ遊びができるようガイドーン
はむの機体のバウハ・ウにしてアームにも、たまたでシールドにしたり
脚部も、足指より先を折り替えて物の機体は何に替えられるような仕様です。
後ろに伸ばせば、巨大兵器を使用する時のアイゼンにしたり。
遊びかてきるのはとじっを替えて、森の脚キャタピラに似てますが、
機体名はスヘイン編で知ります



試作
大型アーム
ダブルデス



design by ヤナドリユータ

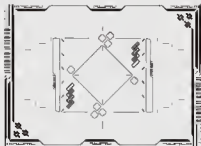


いわゆるほろく軌道の関節でま早く、見つかりにくく移動する
大型アームの手の甲にあたる面はスチルス機体アリ
前足関節部に複雑な変形は前後りなので軌の前後でス・と立ち上がるように変化する仕様

■その他デザイン
フレームアームズの他使用用途にコンクビットやパイロトスーツ
そしてコンソールやフロントデザインをさせていただきました。

■フロントデザイン

A B C D E F G H I J	A B C D E F G H I J
K L M N O P Q R S	K L M N O P Q R S
T U V W X Y Z	T U V W X Y Z
1 2 3 4 5 6 7 8 9 0	1 2 3 4 5 6 7 8 9 0



■コンソールデザイン

動力ごとにフロントやコンソールの
デザインを分けています

サドルロック



■パイロットデザイン



■パイロットスーツデザイン



■企画
倉持図鑑

■表紙
倉持キョーリユー

■イラスト
倉持キョーリユー pixiv ID : 33337
スケキヨ pixiv ID : 426722
N. ジェフティ pixiv ID : 429709
慎悟 pixiv ID : 38536
赤魂 pixiv ID : 23787
ぐで pixiv ID : 1898846
伊吹さくら pixiv ID : 618700
たかまる pixiv ID : 13954
ヤナギリユータ pixiv ID : 24195

■編集
倉持キョーリユー
Zuka(武藤和馬)

■「パルチャーズ」

■発行日 2015 年 08 月 16 日

■発行元 「倉持図鑑」 <http://ameblo.jp/dino-kuramo/>

■pixiv ID : 33337

■twitter: kyoryu_kuramo

■ニコニココミュニティ : <http://com.nicovideo.jp/community/co2074539>

■Email : tanobe@mail.goo.ne.jp

■ご意見ご感想などありましたらお気軽にご連絡ください。

■禁・無断転写・コピー